



# ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

エンスレイブド

オデッセイトウザウエスト

SOFTWARE MANUAL



© 2010 NBGA Created by Ninja Theory Ltd.



## 安全情報

### ■光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

## テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画像が残ったままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしなくても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

## CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表画)及びアイコン(裏画)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト(<http://www.cero.gr.jp/>)をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における美演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

このゲームをセーブするためには、最低2MBの空き容量が必要です。



## CONTENTS

ストーリー&キャラクター	2
ゲームの始め方	4
操作方法	7
ゲームの進め方	8
メイン画面	10
アクション	12
コマンドメニュー	20
スタッフクレジット	22

※データの保存(セーブ)についてはP.5をご覧ください。

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、  
Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft  
Corporation および/またはその関連会  
社の商標であり、Microsoft からのライ  
センスに基づき使用されています。



# STORY & CHARACTERS

## — ストーリー & キャラクター —

今から150年後の未来……。

世界中を巻き込んだ戦争の結果、生き残っている人間はわずかとなっていた。

自然がふたたび世界を包み、文明は滅びたかに見えたが、

「ボット」と呼ばれる機械群が、生き残った人間を襲い、世界を支配していた。

ボットに捕まった人間は奴隷船へ連れ込まれ、はるか西へ輸送される。

奴隷船の目的地は不明で、もどってきたものも存在しない。

——かつてアメリカと呼ばれた地。

そこを通ろうとする奴隷船の中には、1組の男女が捕まっていた。

男の名はモンキー、女の名はトリップ。

トリップが奴隷船から脱出しようとした騒ぎに乗り、モンキーも脱出を試みる。

トリップが乗り込んだ脱出ボットにつかまり、ともに脱出するモンキー。

しかし、着地の衝撃でモンキーは気絶してしまう。

トリップの目的は、住んでいた村にもどることであった。

だが、単身ではボットに捕まるか、殺されてしまう……。

モンキーの戦闘力が生き延びるカギと確信したトリップは、

モンキーが気絶しているスキに、スレイブ・ヘッドバンドをモンキーに取りつける。

このヘッドバンドは、モンキーがトリップの命令に反したときに頭を締めつけ、

トリップが死ぬとモンキーに致死性の毒を注入するという代物である。

目が覚めたモンキーはトリップにヘッドバンドを外せと迫ったが、

トリップはもちろん拒否し、モンキーは早速ヘッドバンドの性能を思い知ることになった。

そしてモンキーは、否応なしにトリップの旅に同行することになったのである。

## Trip

### トリップ

風力発電で暮らす村の出身で、旧式の科学技術によるプログラミングが得意。ボットと戦うことはできないが、ボットの弱点をスキャンしたり、コンピュータを使ったりできる。身体能力も比較的高く、少々段差なら乗り越え、離れた足場にも飛び移ることができる。

## Monkey

### モンキー

争いごとと人間を避けて、荒野で己の拳のみを頼りに生き抜いてきた男。登攀の技術と格闘技に長けており、大きく凶暴なボットに対しても臆敢に戦う。奴隷船脱出の際にスタッフをはじめとする装備は取りもどすが、愛用のバイクは奪われたままである。



# GETTING STARTED(1)

## — ゲームの始め方(1) —

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。AボタンかSTARTボタンを押すと6つのメインメニューが表示されるので、いずれかを選んでください。

## CONTINUE JOURNEY

最後にセーブされたチェックポイント(P.8参照)から再開します。

## CHAPTER SELECT

チャプター(章)を選び、その最初からプレイします。チャプター→難易度の順に選んでください。難易度は「EASY(易しい)」「NORMAL(普通)」「HARD(難しい)」の3種類です(これまでにプレイしたことがあるチャプターと難易度のみ選べます)。なお、オーブ(P.9参照)の所持数やトリップショップ(P.21参照)の状態は、最後にセーブされたときのものを引き継ぎます。

### 触れたマスク

選択中のチャプターで触れたマスク(P.8参照)の数を表します。

### 集めたオーブの割合

選択中のチャプターに登場するオーブを、どの程度集めたかが表示されます。



## NEW JOURNEY

ゲームを最初からプレイします。ゲームの難易度を選んでください。セーブデータがある場合、オーブの所持数やトリップショップの状態は、最後にセーブされたときのものを引き継ぎます。

## ダウンロード コンテンツ

Xbox LIVE®に接続し、コンテンツをダウンロードできます。ご利用の前に、P.6の注意事項もよくお読みください。

## OPTION

操作方法や音量などの設定を行います。「コントロール設定」「オーディオ設定」「表示設定」のいずれかを選んだ場合は、以下の内容を設定してください。「ストレージ機器の選択」を選んだ場合は、データをセーブする機器を選びましょう。

### ●コントロール設定

振動	振動機能のON/OFFを設定します。
Y軸反転	視点を上下に動かすときの操作を反転させます。
X軸反転	視点を左右に動かすときの操作を反転させます。
照準感度(X軸)	視点を左右に動かすときの感度を設定します。
照準感度(Y軸)	視点を上下に動かすときの感度を設定します。

### ●オーディオ設定

字幕	字幕のON/OFFを設定します。
BGM音量	音楽の音量を設定します。
SE音量	効果音の音量を設定します。

### ●表示設定

GAMMA	画面の明るさを設定します。
-------	---------------

## CREDIT

スタッフクレジットを見ることができます。

## データの保存(セーブ)について

ゲームの進行状況は、チェックポイントに着くと自動的にセーブされます。また、「OPTION」で設定を変えると、その設定がセーブされます。

セーブにはデータを保存する機器に2MB以上の空き容量が必要です。



### セーブアイコン

セーブ中表示されます。このアイコンが表示されているときは、本体の電源を切らないでください。



# GETTING STARTED(2)

## — ゲームの始め方(2) —

### Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です\*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます\*。

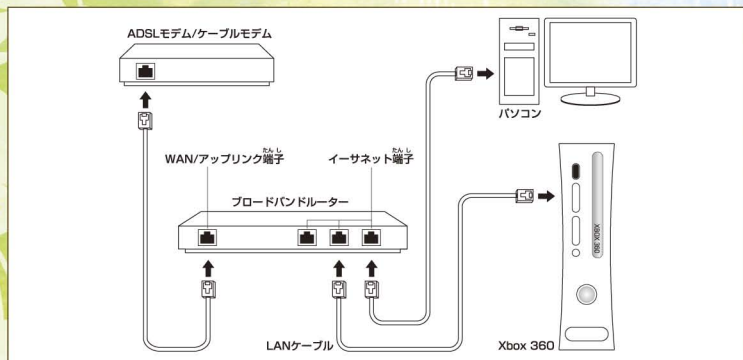
さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\* 各ゲームにより対応機能は異なります。

### Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360® 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



### 保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリータイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familyssettings/> をご覧ください。

# GAME CONTROLS

## — 操作方法 —

本ゲームの操作方法を紹介します。主人公モンキーのアクションについてはP.12~19を、コマンドメニューの使い方についてはP.20~21をご覧ください。

### Xbox 360 コントローラー

黒字はアクション操作、青字はそのほかの操作です。



\* 振動機能を利用するときは、「OPTION(P.5参照)」の「コントロール設定」で「振動」を「ON」にしてください。

方向パッド	[左] プラスマ弾に切り替える、[右] スタン弾に切り替える、 <b>項目の選択</b>
左スティック	移動、 <b>項目の選択</b> 、コマンドメニューを選ぶ
右スティック	視点や照準の操作
A ボタン	ハシゴの登り降り、弾を撃つ、捕まえた敵を爆発させる、 <b>決定</b> [+左スティック] 障害物を乗り越える、ジャンプ・飛び移る、回避 [柱などにつかまっているときに+左スティック上] 頭上の足場に登る [トリップを背負っているときに] トリップを投げる
B ボタン	降りる、目の前のものを使う、トリップを背負う/下ろす、銃を捨てる、 <b>キャンセル</b> [ブロック直後に] カウンター、[特定の敵に対して] テイクダウン
X ボタン	弱攻撃、弾を撃つ、捕まえた敵を爆発させる [押し続けてから離す] スタン攻撃、[+Aボタン] 範囲攻撃、[回避中に] 反転攻撃
Y ボタン	強攻撃、弾を撃つ、[スタッフが光っているときに+Bボタン] 乱れ打ち
LB	トリップを見る、 <b>[押し続ける] コマンドメニューの表示</b>
RB	敵の注意を引きつける、弾を撃つ
左トリガー	[押し続ける] プラスマ弾やスタン弾の照準を表示、[銃銃の使用中に] ズーム
右トリガー	ブロック、弾を撃つ
右スティック ボタン	クラウドに乗る/降りる
START ボタン	<b>ポーズメニューの表示</b>
BACK ボタン	<b>ムービーのスキップ</b>



# HOW TO PLAY

## — ゲームの進め方 —

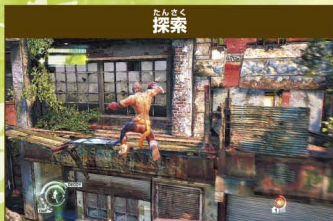
主人公モンキーを操作して、仲間のトリップと一緒に目的地へ向かってください。  
ゲームを進めると、トリップにさまざまな指示を出せるようになります。

### チャプターとチェックポイント

ゲームは複数のチャプター(章)に分かれています。各チャプター内の冒険は特定の地点(チェックポイント)で区切られ、チェックポイントに着くと進行状況が自動的にセーブされます。

### 探索と戦闘

ゲームはおもに、探索と戦闘を繰り返して、目的地に向かうことで進めています。



目的地へ向かうためには、手すりに飛び移ったり、足場を伝っていくなど、さまざまなアクションを使う必要があります。



敵に見つかったら戦闘になります。スタップや弾を使って戦ってください。ある程度倒すと敵の出現が止まり、探索にもどります。

### マスクについて

探索中に右のようなマスクを見つけたら、触れてみてください。モンキーの身に不思議なことが起こり、物語の断片を知ることができます。



### 集めたオーブでモンキーを強化

オーブは探索中に見つかったり、倒した敵が落としたりするアイテムで、触れると手に入ります。集めたオーブは、トリップショップ(P.21参照)で使うと、攻撃方法やライフゲージなどを強化できます。



### トリップへの指示

LBを押し続けるとコマンドメニュー(P.20参照)が表示され、トリップに移動や回復といった指示を出すことができます。戦闘中にはおとりになって、敵を引きつけてもらうことができます。



### ゲームオーバーについて

以下のいずれかの状態になるとゲームオーバーです。セーブされたチェックポイントから再開します。

- 攻撃を受けたり、地雷に引っかかったり、つかまっているものから落ちてライフゲージ(P.11参照)がなくなる
- トリップが敵に倒される
- トリップから離れすぎる
- 時間制限があるイベントを時間内にクリアできない

### ポーズメニュー

STARTボタンを押すとゲームがポーズ(一時停止)し、以下のメニューが表示されます。ゲームを再開するときは、Bボタンを押すか「RESUME GAME」を選んでください。

RESUME GAME	ゲームを再開します。
OPTION	「コントロール設定」や「オーディオ設定」、「表示設定」を行うことができます(P.5参照)。
RESTART FROM LAST CHECKPOINT	最後に通過したチェックポイントからゲームを再開します。セーブされていないデータは保存されないので注意してください。
EXIT TO MAIN MENU	ゲームを終了してメインメニューにもどります。セーブされていないデータは保存されないので注意してください。



# GAME SCREEN

## — メイン画面 —

モンキーを操作して冒険する画面を、メイン画面と呼びます。  
メイン画面には敵やアイテム、モンキーの情報が表示されます。

### 画面の見方

画面に表示される情報は、ゲームを進めると増えていきます。

#### シールドゲージとライフゲージ

#### アイコン

目的地やアイテムの位置などに表示されます。

#### サーチ範囲

地雷や一部の敵の周囲に表示されます。この範囲内に入ると地雷が爆発したり、敵が襲ってきます。

#### トリップの行動と状態

#### 持っているオーブ(P.9参照)の数

#### 持っている弾の数

左がプラズマ弾、右がスタン弾です。

### トリップの行動と状態

トリップに出した指示などに応じて、画面左下にトリップの現在の行動が表示されます。トリップが敵に攻撃されると、表示が赤くなります。また、トリップが敵に倒されるとゲームオーバーです。

#### DECOYゲージ

おとり(P.21参照)になる残り時間を表します。時間の経過とともに回復し、全回復するとふたたびおとりの指示を出せるようになります。

#### EMPゲージ

トリップは敵に襲われるとEMPゲージをすべて消費して、EMPを使います。EMPを使うと、敵の動きが数秒間止まります。EMPゲージは、時間の経過とともに回復していきま

#### トリップの行動

トリップの現在の動きが表示されます。

### シールドゲージとライフゲージ

シールドゲージはモンキーの盾の状態、ライフゲージはモンキーの体力を表します。ライフゲージがなくなるとゲームオーバーです。

#### シールドゲージ

敵の弾に当たるか、敵の近接攻撃をブロック(P.18参照)すると減ります。攻撃を受けずに一定時間が過ぎると回復していきま

#### ライフゲージ

### ●ライフゲージの減少と回復について

減る場合	回復させる方法
<ul style="list-style-type: none"> <li>シールドゲージがない状態で敵の弾に当たる</li> <li>敵の近接攻撃をブロックせずに受ける</li> <li>炎に触れる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ライフバックを取る</li> <li>コマンドメニューで回復してもらう(P.21参照)</li> <li>自動的に少しずつ回復 ※トリップショップ(P.21参照)で強化後のみ</li> </ul>

### アイコンの見方

画面に表示されるアイコンは、以下のものがあります。

	ライフバックの位置です。		エネルギーセラムの位置です。		2人で使うものです。
	プラズマ弾の位置です。		目的地とそこまでの距離です。		テイクダウン(P.18参照)できる敵です。
	スタン弾の位置です。		1人で使う(P.14参照)ものです。		カウントが0になる前に倒さないと、増援を呼ぶ敵です。

### アイテム

アイテムには以下の5つがあり、触れると手に入ります。

	ライフバック	ライフゲージがある程度回復します。		エネルギーセラム	トリップに回復してもらうときに使います。
	プラズマ弾	プラズマ弾を補給します。		オーブ	トリップショップで使うことができます。
	スタン弾	スタン弾を補給します。			



# ACTIONS(1)

## — アクション(1) —

柱や手すりなどに飛び移ったり、スタッフで敵を倒したりして先へ進んでください。  
ハンゴや障害物などの前では、できる行動と操作が表示されるので、参考にしましょう。

### 視点や照準の操作

右スティック

右スティックを倒すと、視点が移動します。  
また、敵の銃を持っているときや、左トリガーを引き続けてスタッフを構えているときは、右スティックで照準を動かせます。

※「OPTION」の「コントロール設定」で「Y軸反転」や「X軸反転」を「ON」にすると、上下操作や左右操作が反転します。



照準

この方向に弾を撃ちます。

### 移動

左スティック

左スティックを倒した方向に移動し、大きく倒すと走ります(一部、走れない場面があります)。また、柱や手すりなどにつかまっているときも、左スティックを倒した方向に移動できます。

### 障害物を乗り越える

左スティック+Aボタン

コンテナや段差などを乗り越えるときは、乗り越えたい方向に左スティックを倒しながらAボタンを押してください。

乗り越えられる高さであれば、手をかけたり、ジャンプして乗り越えます。



### ジャンプ/飛び移る

Aボタン/左スティック+Aボタン

左スティックを倒さずにAボタンを押すと、その場でジャンプします。また、足場の端にいて、その先に足場があるときは、飛び移ることができます。飛び移る方向に左スティックを倒しながらAボタンを押してください。

つかまっている柱や手すりなどからほかの場所に飛び移るときも、同様に操作しましょう。  
※足場の端で左スティックを倒しながらAボタンを押した場合は、下に降りる場合もあります。



### つかめるものについて

モンキーは、以下のようなものをつかめます。柱や手すりは、光って自立しているの、見つけやすくなっています。

#### 縦に延びる柱や手すり



つかまると上下に移動することができます。また、短いものであれば、Bボタンですばやく降ります。

#### 横に延びる柱や手すり



つかまると左右に移動することができます。つかまったあと、その上に登れる場合もあります。

#### 突起



壁などについている突起につかまったあとは、ほかの突起や柱に飛び移ると、先へ移動することができます。

#### 崩れる柱や突起



つかまったあとに崩れそうになるものもあります。崩れて落ちてしまう前に移動しましょう。



# ACTIONS(2)

## — アクション(2) —

### ハシゴの登り降り

Aボタン

ハシゴの前でAボタンを押すと、登ったり降りたりすることができます。

### 頭上の足場に登る

左スティック上+Aボタン

柱や手すりなどにつかまっているとき、頭上に足場があれば、登れる場合があります。

左スティックを上へ倒しながらAボタンを押してください。



### 降りる

Bボタン

短い柱や手すりなどにつかまっているとき、Bボタンを押すとすばやく降ります。また、長いものにつかまっているときは、左スティックを下へ倒しながらBボタンを押すと、すばやく降ります。

※下に足場や、つかまることができるものがない場合は、降りられません。

### 目の前のものを使う

Bボタン

レバーや特定の障害物の前でBボタンを押すと、レバーを操作したり、障害物を動かして先に進めるようになります。また、トリップが足場の端などから落ちそうになっているときは、引き上げられます。



### トリップを背負う

Bボタン

トリップの近くでBボタンを押すと、トリップを背負うことができます。トリップを背負うと、トリップ1人では移動できない場所に連れていけるようになります。

背負っているときは柱や手すりなどをつかめなくなったり、回避(P.18参照)などの操作ができなくなるので注意してください。

※戦闘中など、一部の状況では背負えません。



### トリップを下ろす

トリップを背負っているときにBボタンを押すと、トリップを下ろします。また、攻撃(P.16参照)やブロック(P.18参照)などを行うと、自動的に下ろします。

### トリップを投げる

Aボタン

トリップを背負っているときに特定の場所でAボタンを押すと、トリップを離れた足場や、頭上の手すりなどに向かって投げます。



### トリップを見る

LB

LBを押すとトリップを見て、その位置を確認できます。また、LBを押し続けると、コマンドメニュー(P.20参照)が表示され、トリップに指示を出すことができます。





# ACTIONS(3)

## — アクション(3) —

### 弱攻撃

Xボタン

Xボタンを押すと、スタッフを使ってすばやく攻撃を行います。  
ボタンを連続で押すと、連続攻撃できます。

### スタン攻撃

Xボタンを押し続け  
てから離すと、敵を一  
定時間止めることがで  
きるスタン攻撃を行  
います。スタン攻撃は、  
敵のブロックを崩した  
り、シールドを無効化  
することもできます。



ブロック中の敵



シールドを持つ敵

これらの敵は、ブロックやシールドを無効化しない限り、弱攻撃や強攻撃でダメージを与えることができません。

### 強攻撃

Yボタン

Yボタンを押すと、スタッフを使って強力な攻撃を行います。  
ボタンを連続で押すと、連続攻撃できます。

### 範囲攻撃

Xボタン+Aボタン

XボタンとAボタンを同時に押すと、周りを  
なぎ払う攻撃ができます。

ダメージは与えられませんが、敵を吹き飛ばすことができます。



### 弾を撃つ

左トリガーをひきながら各種ボタン

弾の入手後は、左トリガーを引き続けると  
照準が表示されるようになります。

照準の表示中にAボタン/Xボタン/Yボ  
タン/RBのいずれかを押すか、右トリガーを  
引くと、弾を撃ちます。



### 弾の切り替え

方向パッド左/右

弾には「プラズマ弾」と「スタン弾」の2種類があります。プラズマ弾を撃つときは方向パッド左、スタン弾を撃つときは方向パッド右を押して、使用する弾を切り替えてください。



プラズマ弾

敵にダメージ与  
える弾です。



スタン弾

敵の動きを一定時  
間止めます。また、  
ブロックやシールド  
を無効化します。

### トリップショップで取得する攻撃

トリップショップ(P.21参照)で特定  
のものを強化すると、以下の3つの攻  
撃を使えるようになります。



#### 乱れ打ち

敵に何度も攻撃を当てていくと、スタッフの光ります。スタッフの光っているときにYボタンとBボタンを同時に押すと、スタッフを振り回して敵を連続で攻撃することができます。ブロック中の敵やシールドを持つ敵にも効果があります。

#### カウンター

攻撃をブロックした直後にBボタンを押すと、カウンター攻撃を行います。

#### 反転攻撃

回避(P.18参照)中にXボタンを押すと、反転して攻撃します。Xボタンを押すタイミングによって、攻撃の種類が変わります。



# ACTIONS(4)

## — アクション(4) —

### ブロック

右トリガー

右トリガーを引いている間は敵の攻撃をブロックして、ダメージを受けません。

ただし、攻撃をブロックするたびにシールドゲージを消費し、シールドゲージがなくなるとブロックできなくなります。



### 回避

左スティック+Aボタン

左スティックを倒しながらAボタンを押すと、左スティックを倒している方向に転がって、敵の攻撃を回避することができます。



### テイクダウン

Bボタン

特定の敵にある程度ダメージを与えてからBボタンを押すと、テイクダウンを行い、敵の銃を奪ったり、敵を捕まえることができます。



### 敵の銃を使う

ボットから銃を奪うと、Aボタン/Xボタン/Yボタン/RBのいずれかを押すか、右トリガーを引いて弾を撃てます。また、タレットから銃を奪った場合は、Xボタンを押すか、右トリガーを引いて弾を撃てます。なお、機銃を奪った場合は、左トリガーを引き続けている間、照準を拡大します。

銃の使用をやめるときは、Bボタンを押してください。

### 捕まえた敵を爆発させる

捕まえた敵は、Aボタン/Xボタンを押すと爆発させることができます。爆発にほかの敵を巻き込むと、一撃で倒すことができます。

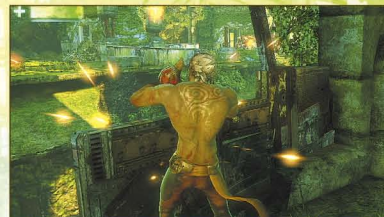
※ボタンを押さずにいると、一定時間後に自動的に爆発します。



### 敵の注意を引きつける

RB

RBを押すと、大声を出して敵の注意を引きつけます。敵の目や攻撃をトリップ向けたくないときに使ってください。



### クラウドに乗る／降りる

右スティック ボタン

特定の場所で右スティック ボタンを押すと、クラウドと呼ばれる乗りもので移動できるようになります。クラウドに乗っている間は、左スティックで移動し、Aボタンでジャンプすることができます。降りるときは右スティック ボタンを押してください。



### 青いオーブ

ここを通るとクラウドが加速します。



# COMMAND MENU

## — コマンドメニュー —

ゲームを進めると、コマンドメニューを使ってトリップに移動やおとりなどの指示を出すことができます。また、状況によっては特別なメニューが表示されます。

### コマンドメニューの表示と選択

LBを押して左スティック

コマンドメニューは、LBを押して続けると表示されます。最大4つのメニューが表示されるので、左スティックを倒して選んでください。

※ 選べるメニューはゲームを進めると増えていきます。

※ 状況によって選べないメニューもあります。



持っているエネルギーセラムの数

### トリップへの指示

トリップに出せる指示は、基本的に以下の4つです。

#### 移動 左スティック上

トリップを特定の場所に移動させたり、モンキーについてくるように指示します。



#### おとり 左スティック左

モンキーが敵から銃で狙われているときに使うと、一定時間トリップが銃撃を引きつけてくれます。使い始めるとDECOYゲージ(P.10参照)が減っていき、ゲージがなくなると終了です。なお、ゲージが満タンになると、ふたたび使えるようになります。

#### トリップショップ 左スティック下

集めたオーブを使い、攻撃方法やライフゲージなどの強化が行えます。強化したい種類→強化するものの順に選んでください。



#### 回復 左スティック右

エネルギーセラムを1つ使い、モンキーのライフゲージを全回復します。

### その他のコマンドメニュー

特定の場所では、コマンドメニューの一部が入れ替わります。以下はその一例です。



#### レバーの操作 左スティック左

近くのレバーを操作させて、足場を動かしてもらいます。

#### 風車を止める 左スティック左

動いている風車を止めてもらいます。

#### 風車を動かす 左スティック右

止まっている風車を動かしてもらいます。



# STAFF CREDITS — スタッフクレジット —

## Story

Alex Garland  
Tameem Antoniades

## Cast

Monkey.....Andy Serkis  
Trip.....Lindsey Shaw  
Pigsy.....Richard Ridings

## Music

Nitin Sawhney

## Dramatic Direction

Andy Serkis  
Tameem Antoniades

Created by Ninja Theory Ltd

## Development Director

Nina Kristensen

## Technical Director

Mike Ball

## Creative Director

Tameem Antoniades

## Head of Production

Mat Hart

## Art Directors

Stuart Adcock  
Alessandro "Talexi" Taini

## Production

Rupert Brooker  
Laura Kippax  
Giles Hammond  
Simon Belton  
Chris Rowe

## Design

Mark Davies  
SaiTong Man  
Stephen Stanyon  
Toby Woolley  
Rogerio Silva  
Peter Field  
Giles Coope  
Alex Garland

## Technical Design

Robert Hale  
Neil Irving  
Phil Busuttil

## Game Programming

John Lusty  
Marc Fascia  
Roger Bennett

Tom McKeown

Alison Shaw  
Loong-Wai Ding  
Joep Moritz  
Hussein Elgridly  
Robert Millar  
Danielle Cheah

## Core Technology

Wil Driver  
Andrew Vidler  
Harvey Cotton  
Gavin Costello  
Henry Falconer  
Craig Powell  
Martin Bunker  
Fabio Polimeni

## Tools Programming

Vincent van Moppes  
Oliver Wennell

## Animation

Guy Midgely  
Almudena Soria  
Ricky Wood  
Kirill Spiridonov  
James Stevenson  
Tom Bailey  
James Marijeanne  
Siow yaw Liew  
Francesco Sternativo  
Alex Antoniades  
Chris Goodall

## Character Art

Benjamin Flynn  
Claire Blustin  
Jean-Baptiste Ferder  
Patrick Harboun

## Environment Art

Jim Waters  
Dan Attwell  
Chris Rundell  
Aaron McElligott  
Jonathan Whicher  
Martin Majzel  
Jon Millidge  
Carolina Jesus  
Robin Hansson

## Technical Art

Kieran Reed  
Matt Stoneham  
Yaser Hussain  
Mickaëlle Ruckert  
Espen Sogn  
Peter Whiting

## Audio

Tom Colvin  
Darren Lambourne  
Matthew McCamley  
Jomo Kangethe

## QA

Rob den Dekker  
Michael Bunning  
David Thatcher  
David Pajak  
Mikael Boateng  
Rebecca McCarthy  
Sam Mills

## IT Support

Chris Belton  
Simon Bailey

## Studio Support

Elise Fielder  
Donna Day  
Kelly-Ann Hogger  
Ruth Taylor

## Special Thanks

Alex Dawson  
Alexis Musgrave  
Andre Auguste  
Chris Challis  
Christopher Pedersen  
Damien Bird  
Dan Whatts  
Dave Sullivan  
DDM  
Dean James  
Geoff Scott  
Giuliano Maciocci  
Guy DeWoolfson  
Hakka  
Helen Mason  
Ilia Nadyrbayev  
James Gibbs  
Jamie Grant  
Jez San OBE  
Joe Bardwell  
Jorgen Kristensen  
Malcolm Davis  
Marta Segurola Lopez  
Mary Goodden  
Matthew Fidler  
Omar Qureshi  
Peter Andic  
Rachel Senior  
Richard Drury  
Sam Obasa  
Thomas Crawford  
Tim Adcock  
Zoe O'Shea

Finally, our extra special thanks to all our friends and families that have supported us throughout this project!

NAMCO BANDAI Games  
America Inc.

## President & CEO

Genichi Ito

## Executive VP & COO

Makoto Iwai

## Executive VP & CFO

Shuji Nakata

## SVP, Product Development

Roger Hector

## General Manager, Product Development

Graeme Bayless

## Executive Producer

Matthew Guzenda

## Senior Producer

Rick White

## Associate Producer

Ryan Adza

## Sr. Technical Director

Russel Shiffer

## Sr. Art Director

Hoang Nguyen

## Development Director

Gordon Fong

## VP, Online Development

Robert Stevenson

## SVP, Marketing & Sales

Catherine Fowler

## Director of Marketing and Public Relations

Todd Thorson

## Brand Manager

Laili Bosma

## Sr. Public Relations Manager

Arne Cual-Pedroso

## Public Relations Manager

Alicia Kim

## VP of Sales

Sue Taigen

## National Sales Manager

Terry Carlson

## NBGA Sales Team

## Legal Counsel

Janna Smith

## Associate Attorney

Martin Nguyen

## Sr. Director of Finance

Myrna Dobron

## Director of Operations

Tad Hirabayashi

## Sr. Operations Manager

Jennifer Tersigni

## QA Manager

Mike Peterson

## CQC Supervisor

Damon Bernal

## CQC Lead

David Moya

## Project Coordinator

Jesse Mejia

## Department Coordinator

Tereza "T" Siegel

## Senior QA Lead

Jhune De La Cruz

## QA Assistant Lead

Cameo Winingar

## QA Testers

Alex Wagner  
Beau Van Lawick  
Ben Fuller  
Brett Vickers  
Charlie LeMasters  
Charles Calland  
Daren Lim  
David Humbert  
Dennison Maggard  
Eric Preza  
Eric Sawi  
James Cho  
Jimmy Tran  
Jonard La Rosa  
Josh Aguiar  
Josh Glover  
Lisa Radocchia  
Nathan Schmidt  
Nick Lemon  
Percival Daluz  
Sean Edwards  
Shawn Watson  
Troy Gunsallus

## CQC Analysts

Greg Anderson  
Saiho Kwan  
Thomson Tan  
Gary Yamashita  
Konstantin Yavichev  
Sharon Marmito

## CS Lead

Jesus Barragan

## Customer Service

Brian Ellak  
Vilma Valdez

## Special Thanks

Ted "Edward" Fitzgerald  
Dennis Lee  
Ken Mah  
James Helssen  
Zack Karlsson  
Deborah Kirkham  
Dan Tovar  
Robert Johnson  
Jim Ngui  
Tomomi Takahashi  
Michael Evans  
Hiroyuki Kobota  
Justin Bailey  
Matt Eskew

Published by NAMCO BANDAI  
Games Inc.

## President & Representative Director

Shukuo Ishikawa

## Vice President & Representative Director

Shin Unozawa

## Director & Group Executive - Development Studio

Hajime Nakatani

## Senior Executive Officer & General Manager - Studio 1

Tadashi Fukumoto

## Global R&D Strategy Department

## General Manager

Takefumi Hyodo

## Assistant Manager

Jun Toyoda

## Producer

James Vance



**Game Design Consultant -  
Strike Team**  
Hirofumi Motoyama

**Marketing Coordinator**  
Hidetoshi Nakatsukasa

**Product Management  
Department**

**Manager**  
Takayuki Shindo

**Producer**  
Koutaro Usui

**CS Global Business Strategy  
Department - Publisher  
Relations Section**

Noriko Ichikawa  
Youngmi Ahn  
Shintaro Noda

**Quality Assurance Department  
- CS Software Quality  
Assurance Section**

**Assistant Manager**  
Ryo Tanaka

**Quality Assurance Leads**  
Ryuta Sano  
Masahito Kikuta  
Tadahiro Ito

#### Additional Providers

**Audio**  
High Score Productions Ltd

**Concept Art**  
David Brouchard

**Editing**  
Andrew MacRitchies

**Front End Design**  
Atomhawk Design Ltd

**Ingame posters**  
Dario Pittaluga

**Photos**  
Getty Images

**Photos**  
Suzanne Middlemass

**Speech Synthesis**  
Phonetic Arts

**Dramatic Performance  
Capture**  
House of Moves

**Foley**  
Play it by Ear Audio  
C5 Sound Crew NYC

**Additional Voice Actors**  
Ryan MacCluskey  
Laurel Lefkow  
Demetri Goritsas  
Nathan Osgood  
Morven Christie  
Rupert Evans

**Additional Motion Capture  
Actors**

Lindsey Broad  
Ricky Wood  
Slowyaw Liew  
Mickaëlle Ruckert  
Kirill Spiridonov  
Guy Midgley  
Almudena Soria  
Francesco Sternativo

#### House of Moves

**VP of Production**  
Brian Rausch

**Executive Producer**  
Scott Gagain

**Post Production Manager**  
Amy Calcote

**Technical Supervisor**  
DJ Hauck

**Stage Manager**  
Andre Lopez

**Studio Lead**  
Troy Reynolds

**Video**  
Nikola Dupkanic  
Tommy Longo  
Justin Wolwode

**Camera Operators**  
Oliver Fitzgerald  
Alex Gaynor  
Jesse Crusing  
Elisha Christian  
Dean Hayasaka

**Animation**  
Eric LaShelle  
Ian Lang  
James Lipscomb  
Julian Palacios  
Mahyar "Mooj" Sadri  
Randy Wilson  
Ryan Torrey

**Motion Capture  
Animation**  
Aaron Lambert  
Ian Farley  
Sean Sterling

**Motion Capture Artists**  
Adam Liepins  
Charles Searight  
Rachel Swavely  
Sarah Taylor  
Tony Vogel  
Wesley Welcomer

**Post Production Coordinators**  
Joel Kling  
Paul Alexiou  
Teresa Porter

**Production Sound Mixer**  
Lee Ascher

**Sound Utility**  
Mick Davies

**Associate Producer**  
Colleen Crosby

**Line Producer**  
Katie Gravette

**Production Assistant**  
Jessi Williams

**Lead Character TD**  
Corey Messer

**Technical Lead**  
Paige Young

**Pipeline TD**  
Karl Diaz

**Lead Motion Capture Tracker**  
Josh Hutchins

**Motion Capture QA**  
Dan Camp

**Play it by Ear Audio /  
C5 Sound Crew NYC**

**Lead Sound Designer /  
Supervisor**  
Allan Zaleski

**5.1 Mixer / Sound Designer**  
Paul Urmsom

**Sound Designers**  
Rusty Dunn  
Mark Filip  
Paul Hsu

**Foley Supervisor**  
Jen Ralston

**Foley Editor**  
Lawrence Herman

**Foley Artist**  
Marko Costanzo

**Sound FX Recordist**  
Bill Karalis

**Facilities**  
C5 INC NYC  
Play it by Ear Audio

All music composed, programmed, orchestrated and produced by Nitin Sawhney. Recorded and mixed at The Dairy, London. Mixing, Engineering & Editing Dean Barratt. Assistant Studio Engineers Jeremy Lampard & Reuben Hollebon. Executive Assistant to Nitin Sawhney Tina Arena

Portions © 2010, Xiph.Org Foundation  
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The typefaces included herein are developed by DynaComware.

Motion capture data provided under license by VICON House of Moves, Inc. All Rights Reserved

This game uses NaturalMotion animation technology

Speex Copyright 2002-2003, Jean-Marc Valin/Xiph.Org Foundation. Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Powered by Wwise © 2006 - 2010 Audiokinetic Inc. All rights reserved

"Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2010, EPIC Games, Inc. All rights reserved."

"Unreal® is a registered trademark of EPIC Games, Inc."

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

**Additional cello**  
Ian Burdge

**Additional violin**  
Samy Bishai

**Vocals**  
Tina Grace

City of Prague Philharmonic Orchestra  
Recorded at Smecky Music Studios, Prague.  
Conductor Stephen Hussey. Additional Orchestral voicing, score editing, copying & parts preparation Stephen Hussey & Michael Ford. Concert Master Lucie Svehlova. Translator Stanja Vomackova. Recording Engineer Jan Holzner. Music Contractor and Orchestral Supervision James Fitzpatrick (Tadlow Music)  
Additional strings recorded at The Dairy, London - Leader & Conductor Stephen Hussey.



## バンダイナムコゲームス公式サイト

<http://www.bandainamcogames.co.jp/>

## バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番 (03) をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

## コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO)

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。—— 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

- ・ **年齢区分マーク**：審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。

商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。



- ・ **コンテンツアイコン**：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。

商品パッケージの裏面に表示されています (「A」区分以外は必ず表示しています)。



※上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面に確認してください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.jp/>

(e-mail) [info@cero.jp](mailto:info@cero.jp)

Produced by

株式会社 バンダイナムコゲームス

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。